

ИГРА ЭЛЕКТРОННАЯ МИКРОПРОЦЕССОРНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22

Руководство по эксплуатации

1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ.

При покупке игры требуйте проверки ее работоспособности, отметки о продаже (штамп магазина, подпись или штамп продавца, дата продажи в гарантийном и отрывных талонах), комплектность и сохранность пломбы.

Помните, что при утере гарантийного талона Вы лишаетесь права на гарантийный ремонт.

Прежде чем приступить к игре, необходимо ознакомиться с настоящим руководством по эксплуатации.

При пользовании игрой располагайте ее под углом, обеспечивающим четкое восприятие игровой ситуации.

Наш адрес: 103460, г.Москва, завод "Микрон", отдел технического ремонта. Тел.: 536-8088.

Техническое обслуживание и ремонт игры выполняют ремонтные предприятия, информацию о которых можно получить в магазине по месту покупки игры.

2. КОМПЛЕКТНОСТЬ.

1.Игра ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22	1 шт.
2.Элементы питания МЦ 0,105	2 шт.
3.Руководство по эксплуатации с гарантийным и отрывными талонами	1 компл.
4.Упаковочная тара	1 шт.

3.ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

Средний суточный ход часов (при температуре окружающей среды 20+-5°С) с, не более	±30
Питание игры осуществляется от двух элементов типа МЦ 0,105 или аналогичных (типа СЦ 32 или др.) с номинальным напряжением, В	1,5
Продолжительность непрерывной работы от одного комплекта элементов (в режиме часов при ежедневной игре в течение двух часов и работе будильника один раз в сутки), мес., не менее	6
Интервал рабочих температур °С	от +5 до +40
Габаритные размеры, мм	112х67х14
Масса, кг, не более	0,09
Масса золота, г	0,00245
Масса серебра, г	0,00702

4. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ.

Игры соответствуют требованиям безопасности, установленным ГОСТ 25799-90, СанПин №42-1254148 86. Сертификат соответствия № ГОСТ RU.ПП88.В15583 от 9.02.1998г.

5.ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ.

5.1.ВКЛЮЧЕНИЕ.

Сдвиньте крышку отсека питания. Установите в отсек элементы питания в соответствии с обозначением полярности на крышке отсека.Закройте отсек крышкой. На индикаторе высветятся элементы игровой ситуации и время 12:00.

Примечания:

1. В случае отсутствия индикации поправьте контакты батарейного отсека.
2. По мере разрядки элементов питания четкость индикации ухудшается, поэтому необходимо следить за своевременной их заменой.
3. При произвольном появлении в процессе эксплуатации всех элементов игровой ситуации или отключении игры рекомендуется произвести протирку элементов питания для удаления окисной пленки.

5.2. НАЗНАЧЕНИЕ КЛАВИШ И КНОПОК.

ИГРА А или ИГРА Б - клавиши выбора варианта игры.

Для управления игрой служат клавиши:

При нажатии клавиши:

управляемый игровой персонаж перемещается вправо и перехватывает неуправляемый объект, появившийся сверху;

то же, объект появляется снизу;

при нажатии клавиши управляемый игровой персонаж перемещается влево и перехватывает неуправляемый объект, появившийся сверху;

то же, объект появляется снизу.

5.3. УСТАНОВКА ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ.

Для установки текущего времени необходимо нажать кнопку , используя любой остроконечный предмет.

На индикаторе появятся элементы игровой ситуации и время 12:00.

С помощью клавиш или , или установите необходимые показания часов и минут текущего времени с учетом ДП (До Полудня) или ПП (После Полудня), или .

После нажатия клавиши ВРЕМЯ начинается отсчет текущего времени, а управляемый игровой персонаж (предмет) перемещается на индикаторе в автоматическом режиме.

Примечание. В момент нажатия клавиши ВРЕМЯ на цифровом табло индикатора появляются показания времени включения будильника.

ВНИМАНИЕ! Во избежание разрядки элементов питания не допускается длительное нажатие кнопки.

5.4. УСТАНОВКА ПОКАЗАНИЙ ВРЕМЕНИ БУДИЛЬНИКА.

Для установки показаний времени будильника необходимо нажать кнопку . В левом верхнем углу индикатора должно появиться, в зависимости от модификации игры, изображение одного из игровых персонажей с символами или , а также ПП 12:00 или 12:00, или ранее установленное время сигнала будильника. Если изображение символов или не появилось, нажмите кнопку еще раз.

С помощью клавиш или , или установите показания времени будильника и, нажатием клавиши ВРЕМЯ,переведите изделие в режим текущего времени. Во время звучания сигнала будильника изображение или на индикаторе мигает. Звуковой сигнал прерывается при нажатии на клавишу ВРЕМЯ. Во время игры звуковые сигналы будильника отсутствуют.

5.5. ПРАВИЛА ИГРЫ.

При включении игры нажатием клавиш ИГРА А или ИГРА Б индикация времени исчезает и из углов начинают появляться неуправляемые объекты (яйца, шайбы, утки, мячи, летающие тарелки, воришки, корабли и т.д. - в зависимости от модификации игры).

Игра заключается в следующем. С помощью клавиш управления игрой перемещайте персонаж или предмет так, чтобы набрать больше премиальных очков. Направление перемещений на индикаторе совпадает с направлением стрелок, расположеных около клавиш управления. Счет игры отображается на цифровом табло, расположенном в верхней части индикатора. Максимально достижимое число очков 999.

Если играющий не успел поймать (сбить) неуправляемый объект, то получает штрафное очко. Штрафные очки изображаются в правом верхнем углу индикатора в форме стилизованных фигурок. При появлении в левом верхнем углу индикатора фигурки, в случае промаха, играющий получает пол штрафных очка, при этом изображение штрафного очка на индикаторе мигает. В случае последующих неудач штрафные очки суммируются с учетом предыдущих ошибок. При получении трех (полных) штрафных очков игра заканчивается.

Если счет игры достигает 200 или 500, полученные до этого штрафные очки исчезают, о чем оповещает звуковой сигнал.

Предусмотрены два варианта игры: А или Б. Отличие их заключается в следующем: при игре А неуправляемые объекты одновременно летят с трех направлений, при игре Б - с четырех.

Примечание: Через пять минут после окончания игры предусмотрено автоматическое переключение индикации в режим часов.

2x A76/LR44

ELEKTRONMÄNG

1. ÜLDJUHEND
Enne kui asuda mängima, tutvuge tähelepanelikult käesoleva juhendiga.

2. TEHNILISED ANDMED
Töö kestvus ühe komplekti toiteelementidega (kella katkematu töö puhul, äratuskella töö üks kord ööpäevas):
MC 0 105 ....mitte alla 6 kuu.
Kella keskmine ööpäevane hälve (temp. 20 ± 5C^0)....mitte üle 30 sek.
Toitepinge, V...2,85 ± 0,15.

3. KOMPLEKTI SISU
1. Mäng "Elektroonika"..........1 tk. 3. Toiteelemendid..................2 tk.
2. Kasutamisjuhis..................1 tk. 4. Pakend...................................1 tk.

4. OHUTUSNÕUDED
Mäng vastab kõigile GOST 25779-90, käibulolevate SaNPiN nr. 42-125-4148-86 nõuetele.
Sertifikaat vastab N GOST P. RU M001.1.2.1010 (reg. 10.12.93.)

5. TÖÖKS ETTEVALMISTAMINE JA TÖÖKÄIK

5.1 MÄNGU SISSELÜLITAMINE
Eemaldage toitebloki kaas ja asetage kohale patareid vastavalt kaanele märgitud poolustele. Sulgege toitebloki kaas. Ekraanile ilmub kujund DP 12:00 ja kõik mängusituatsioonide märgid.
MÄRKUS: Kujundi puudumisel parandage patareide asendit toitepesas.

5.2 KÄESOLEVA AJAHETKE FIKSEERIMINE
5.2.1. Vajutage mistahes teravaotsalise esemega kergelt nupule ⏱. Ekraanile ilmub kujund DP 12:00 ning kõikide mängusituatsioonide elemendid.
5.2.2. Vajutades nooltega nuppudele fikseerige käesolev ajahetk, arvestades DP ja PP, või ⏱.
5.2.3. Vajutage nupule VREMJA - algab ajaarvestus.
TÄHELEPANU! Patareide kiirendatud tühjenemise vältimiseks ärge hoidke mängu reziimil ⏱.

5.3 ÄRATUSKELLA SIGNAALIAJA FIKSEERIMINE
5.3.1. Vajutage teravaotsalise esemega nupule ,kus on 🔔. Ekraani vasakus ülemises nurgas peab ilmuma sõltuvalt eseme modifikatsioonist, ühe mängu tegelase kujutis sümboliga 🔔, samuti PP 12:00, või ⏱ 12:00, või varem fikseeritud äratuskella signaali aeg. Kujutiste puudumisel vajutage uuesti nupule.

5.3.2. Opereerides nooltega nuppudega, määrake äratuskella signaali aeg.
5.3.3. Peale äratuskella signaali aja määramist vajutage nupule *VREMJA*. Määratud ajal ilmub ekraani ülemisse vasakusse nurka ühe mängu tegelase kujutis koos sümboliga "kelluke" ja ühe minuti jooksul heliseb signaal. Signaal katkeb nupule *VREMJA* vajutamisel, sealjuures äratuskell määratud signaali aeg säilub. Mängu ajal äratuskella signaalid puuduvad. Äratuskella signaali ae saab kontrollida nupu *VREMJA* vajutamisega ja hoidmisega.
5.3.4. Kui mõne aja vältel puudub vajadus äratuskella töö järgi, vajutage nupule "kelluke". Seejuu peab ekraanilt kaduma sümboli "kelluke" kujutis, kuid äratuskella määratud signaali aeg säilub. Äratuskella helisemise taastamiseks määratud ajal tuleb teistkordselt vajutada nupule "kelluke". Ekraanile peab uuesti ilmuma sümbol "kelluke".

5.4. MÄNGU REEGLID

5.4.1. Mängu käivitamisel, nuppude IGRA A või IGRA B vajutamisega, ajaindikaator kaob ja nurkadest ilmuvad, sõltuvalt mängu modifikatsioonist, juhtimatud objektid (munad, kettad, pardid, pallid, lendavad taldrikud, laevad jne. Mäng seisneb järgnevas: juhtimisnuppude abil juhtige juhitavat mängu tegelast või eset nii, et koguda rohkem preemiapunkte. Liikumise suund ühtib noolte suunaga klahvidel. Ekraanile ilmub kogutud punktide summa.
5.4.2.Trahvipunktid. Eseme pudenemisel saab mängija ühe trahvipunkti. Trahvipunktid ilmuvad ekraani ülemisse paremasse nurka stiliseeritud figuuride kujul. Kui mängija saab pooi trahvipunkt stiliseeritud figuuri kujutis vilgub. Mäng lõpeb kolme trahvipunkti saamisel automaatselt.
5.4.3. Mäng auhinnale. Seisul 200 või 500 punkti kõlab signaal ja kõik trahvipunktid annulleeruva Summa suurenedes mängu kiirus ja mittejuhitavate objektide arv suureneb, kuid iga 100 punkti järel kiirus ajutiselt väheneb. Suurim puntide arv on 999.

6. VÕIMALIKUD VEAD JA NENDE KÕRVALDAMINE

Vea nimetus	Võimalik põhjus	Kõrvaldamine
1. Mängu ajal kujutise kontrastsuse vähenemine	1. Patareid tühjad	1. Patareide vahetus
2. Kujutise puudumine parast patareide paigaldamist	1. Patareide paigaldamisel polaarsus vale 2. Patareid tühjad 3. Halb kontakt patareidega	1. Patareid paigaldada uuesti vastavalt kaanel kujutatule 2. Patareide vahetus

Garantii 6 kuud
Garantii ei kehti kui on rikutud mängu kasutamise nõudeid või välisilmet.
Patareid ei kuulu garantii alla.
Hulgimüük ja garantiiremont: Kadaka pst 49A, Tallinn tel (2)6567237

Maaletooja: OÜ Andrico

Действителен по заполнении

ОТРЫВНОЙ ТАЛОН НА ГАРАНТИЙНЫЙ РЕМОНТ

Игра электронная микропроцессорная
ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22

Зак. №

Дата выпуска
месяц, год ЛК 01-161

Представитель ОТК
предприятия-изготовителя ____________________
штамп ОТК

103460, Москва, АООТ "НИИМЭ и завод "Микрон"

ЗАПОЛНЯЕТ ТОРГОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Дата
продажи ____________________
число, месяц, год

Продавец ____________________
подпись или штамп

Штамп предприятия

Линия отреза

Корешок отрывного талона на гарантийный ремонт
Талон изъят .... 199... г.
Адрес мастерской ....
Мастер .... подпись или штамп

ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН

Действие гарантийного талона распространяется только на территории России.

Игра электронная микропроцессорная ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22

2000

Зак. №

Дата выпуска
месяц, год ЛК 01-161

Представитель ОТК
предприятия-изготовителя ____________________
штамп ОТК

Адрес для предъявления претензий по качеству: 103460, Москва, АООТ "НИИМЭ и завод "Микрон". Тел. 536-80-88

ЗАПОЛНЯЕТ ТОРГОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Дата продажи ____________________
число, месяц, год

Продавец ____________________
подпись или штамп

Штамп предприятия

Корешок отрывного талона на гарантийный ремонт
Талон изъят .... 199... г.
Адрес мастерской ....
Мастер .... подпись или штамп

Линия отреза

Действителен по заполнении

ОТРЫВНОЙ ТАЛОН НА ГАРАНТИЙНЫЙ РЕМОНТ

Игра электронная микропроцессорная
ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22

2000

Зак. №

Дата выпуска
месяц, год ЛК 01-161

Представитель ОТК
предприятия-изготовителя ____________________
штамп ОТК

103460, Москва, АООТ "НИИМЭ и завод "Микрон"

ЗАПОЛНЯЕТ ТОРГОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Дата
продажи ____________________
число, месяц, год

Продавец ____________________
подпись или штамп

Штамп предприятия

Действителен по заполнению

Регистрационный номер игры ______________

Содержание ремонта. Наименовзние и номер по схеме заменяемой детали или узла. Место и характер дефектов:

____

____

____

____

____

____

____

____

Дата ремонта ______________________

число, месяц, год

Подпись лица, производившего ремонт ______________

Подпись владельца игры, подтверждающая ремонт ______________

Штамп ремонтного предприятия с указанием города

Заполняется ремонтным предприятием

Требуйте при изъятии талона заполненный корешок

ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Игра электронная микропроцессорная ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22 соответствует утвержденному образцу.

Изготовитель гарантирует соответствие изделия требованиям ТУ 11 И6 М3.901.000-90 при соблюдении владельцем правил эксплуатации, изложенных в руководстве по эксплуатации.

Гарантийный срок .эксплуатации игры электронной микропроцессорной ЭЛЕКТРОНИКА ИМ 22 – 12 месяцев со дня продажи через розничную торговую сеть.

При отсутствии даты продажи и штампа магазина в гарантийном и отрывных талонах гарантийный срок исчисляется со дня выпуска изделия предприятием изготовителем.

В течение гарантийного срока эксплуатации продавец имеет право, в случае отказа изделий, на бесплатный ремонт по предъявлении гарантийного талона. При этом за каждый ремонт вырывается один отрывной талон. Ремонт изделия выполняют ремонтные предприятия, информацию о которых можно получить в магазинах, осуществляющих продажу данного изделия.

Без предъявления гарантийного и отрывного талонов, при нарушении сохранности пломб на изделии, несоблюдении владельцем правил эксплуатации или небрежном обращении с изделием, претензии к качеству работы не принимаются и гарантийный ремонт не производится, в этом случае ремонт производится за счет владельца.

Прекращение функционирования игры при эксплуатации в результате израсходования ресурса элементов питания, а также при предторговом хранении не является причиной забракования игры.

Гарантийный срок эксплуатации не распространяется на элементы питания, которые по мере выхода из строя подлежат замене потребителем.

Обмен неисправных изделий осуществляется через розничную торговую сеть по предъявлении справки ремонтного предприятия и гарантийного талона в соответствии с действующими правилами обмена промышленных товаров, купленных в розничной торговой сети государственной или кооперативной торговли.

Требуйте при изъятии талона заполненный корешок

Заполняется ремонтным предприятием

Действителен по заполнению

Регистрационный номер игры ______________

Содержание ремонта. Наименование и номер по схеме заменяемой детали или узла. Место и характер дефектов:

____

____

____

____

____

____

____

____

Дата ремонта ______________________

число, месяц, год

Подпись лица, производившего ремонт ______________

Подпись владельца игры, подтверждающая ремонт ______________

Штамп ремонтного предприятия с указанием города



·ЭЛЕКТРОНИКА·

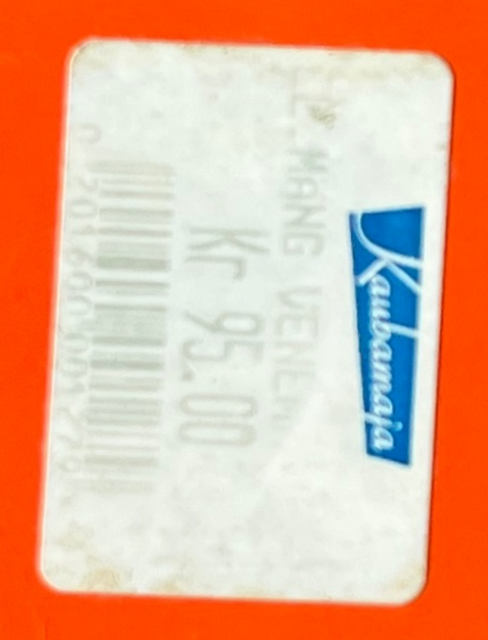
Для детей 7 – 16 лет

ИГРА ·ЭЛЕКТРОНИКА· С ЧАСАМИ-БУДИЛЬНИКОМ





Для детей
7 – 16 лет



ИГРА ·ЭЛЕКТРОНИКА·

комплект поставки:

- игра «Электроника» – 1 шт.
- элементы питания – 2 шт.
- руководство по эксплуатации – 1 шт.



кцп